

DEVENIR ARBITRE



Pour être arbitre de club, il suffit d'être benjamin et ceinture verte

Gestion du combat

- Faire entrer les combattants sur la surface de combat (geste, veiller au salut)
- Annoncer le début du combat : hajimé
- Annoncer la fin du combat : soré-madé
- Veiller à la sortie des combattants (salut)

Gestes et annonces

- Ippon, waza-ari, waza-ari-awasété-ippou, yuko
- Osaékomi, tokéta
- Sonomama, Yoshi
- Shido Hansuku-Maké

Valeurs

Ippon

- Projection sur le dos avec contrôle, force et vitesse
- Osaékomi tenue 20" ou temps adapté selon la catégorie d'âge
- Abandon

Waza-ari

- Projection avec contrôle, à laquelle il manque partiellement l'un des critères précédents
- Osaékomi tenue entre 15" et 19" ou temps adapté selon la catégorie d'âge

Yuko

- Projection sur le côté
- Osaékomi tenue entre 5" et 14" ou temps adapté selon la catégorie d'âge